

FUSI SENI DAN TEKNOLOGI MENDORONG METAMORFOSIS BENTUK KARYA SENI RUPA (Studi Penciptaan Karya Video Performance)

Oleh: Satriana Didiek Isnanta, S.Sn*

ABSTRACT

The presence of cameras, film, and video has created a synthesis between the art world's imagination with the technology of mechanical reproduction. The birth of photography and cinema has brought great changes in human culture. A break-in to level the concept of separation of art and technology. It is undeniable that the trend of development of contemporary art lately, so intersect at all with the development of existing technology, particularly information technology and recording media. This is evident with the emergence of several new genres in the contemporary art of Indonesia and the world.

With a background as above, then the author of experimenting to make multi-media art works that exploit information technology and recording media. And this paper is the result of the experimentation process of making the work of Video Performance. This genre according to the most interesting writers of the genres that exist in other new media art, it is associated from its long history as well as the mutation process when in contact with technological developments.

Keywords: art, technology, video, performance art

A. Latar Belakang

Dalam tiga dasawarsa terakhir ini masyarakat di Indonesia – juga dunia - hidup dalam ketergantungan-nya dengan TV, video, games, komputer dan piranti lunaknya, ponsel hingga internet. Budaya media telah dikonsumsi sebagai hiburan sekaligus fungsional, namun relatif terbatas dipergunakan lebih dari itu, misalnya aktivisme komuni-

tas dan ekspresi individu. Masya-

rakat telah memasuki wilayah budaya baru dengan rujukan perilaku, kesadaran, bahasa, realitas (cara manusia melihat dunia dan dirinya), norma dan hukum yang belum pernah dikenali sebelumnya. Dalam konteks seni, penggunaannya sering difahami sebagai tawaran kemungkinan baru dalam menciptakan atau mengalami kesenian.

Dalam praktiknya, persinggungan seni dan teknologi ini ternyata membangun kegagapan kegagapan sebagian besar praktisi seni rupa

kita. Realitas yang tampak jelas, adanya kegagapan para praktisi seni rupa kita dalam menangkap perkembangan seni rupa dunia yang begitu cepat (berkaitan dengan karya-karya yang bersinggungan dengan teknologi). Persoalan ini diperparah lagi dengan adanya berbagai pendapat masyarakat seni rupa kita yang mempertentangkan praksis seni dan teknologi secara bipolar. Sudah tentu, diskursus tersebut tidak mungkin muncul tanpa sejarah.

Seperti yang dikutip oleh Fakhrihal (2005) dari Agung Hujatika Jennong pada diskusi yang berlangsung dalam rangka pameran "Video Sculpture di Jerman Sejak 1963" di ITB, salah satu sebabnya, boleh jadi karena pemahaman umum tentang teknologi sebagai perpanjangan tangan dari sains modern yang dianggap selalu berurusan dengan kepastian rasional dan serba keterukuran dalam logika positivisme. Sedangkan seni atau lebih khusus lagi seni rupa modern, umumnya dilihat sebagai praksis filosofis yang justru identik dengan berbagai ketidakpastian, penafsiran personal dan subyektifitas.

Pertentangan bipolar itu juga terkait dengan pandangan khalaq yang di satu sisi memahami teknologi sebagai perwujudan nyata dari cita-cita kemajuan

peradaban modern secara konkrit, berdampak pada kehidupan manusia. Sementara di sisi lain, melihat seni sebagai aktualisasi pengalaman batin, intuisi, dunia pra-reflektif manusia dan khasanah rasawi yang tak terjamah. (Agung Hujatika Jennong, 2005)

Pemisahan ini tidak terlepas dari ambisi manusia untuk mengejar modernitas, menciptakan spesialisasi dalam bidang-bidang kehidupan manusia demi terwujudnya praktik dan disiplin keilmuan yang otonom. Sejarah sendiri mencatat bagaimana pada paruh pertama abad 20, seni dan teknologi telah menghasilkan puncak-puncak penemuan dalam kebudayaan modern, dimana eksperimentasi dan riset menjadi tulang punggung dalam pencapaian kesejahteraan manusia. Namun berbagai penemuan tersebut semakin memisahkan seni dan teknologi di masa itu hingga menjangkau dalam tataran konsep.

Keterkaitan antara keduanya hanya samar-samar terlihat dalam hal keinginan untuk terus menemukan sesuatu yang baru. Tetapi dalam dekade 60-an, terjadi perubahan mendasar dalam konsep tersebut. Kehadiran genre video art mempertemukan dua perangkat tersebut yang bagai dua sisi mata uang logam. Tidak bisa dipungkiri

kehadiran kamera, film, dan video telah menciptakan sintesa antara dunia imaji dalam seni dengan perangkat teknologi reproduksi mekanik. Kelahiran fotografi dan sinema telah membawa perubahan besar dalam kebudayaan manusia. Sebuah pendobrakan terhadap tataran konsep pemisahan seni dan teknologi.

Salah satu fenomena yang menjadi kritik terhadap seni dan teknologi adalah televisi. Televisi yang hadir dalam dekade 60-an, menjadi sebuah jargon teknologi informasi yang sangat agresif. Kebutuhan akan televisi telah memicu lahirnya sistem komunikasi yang baru. Sistem komunikasi ini yang mampu mendorong perubahan sosial, politik, ekonomi secara besar-besaran dalam kehidupan manusia. Sejak pertama kali televisi ditemukan telah menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan hiburan, informasi, pendapat bahkan ideologi yang terselubung.

Sebetulnya kalau mau dicermati, penemuan-penemuan teknologi telah menyumbangkan sistem bahasa yang baru bagi seni, membuat perkembangan seni tidak mandeg dengan kanon-kanon yang klasik seperti seni lukis dan seni patung saja. Perkembangan arus informasi

dan makin gemerlapnya dunia dengan teknologi, seharusnya dilengkapi dengan keterlibatan seni dalam perkenalan dengan manusia. Seni sebagai sebuah imaji batin yang mampu dirasa bersanding dengan penerapan teknologi yang agresif. Dengan tujuan yang sama untuk memajukan budaya manusia sekaligus mensejahterakannya.

Memang tak bisa dipungkiri bahwa kecenderungan perkembangan karya seni kontemporer belakangan ini, sangat bersinggungan sekali dengan perkembangan teknologi yang ada, khususnya teknologi informasi dan media rekam. Hal ini terbukti dengan munculnya beberapa genre-genre baru dalam seni rupa kontemporer Indonesia dan dunia yang akhirnya menjadi mainstream sendiri yaitu Seni Media (*Media Art*) dan Seni Media Baru (*New Media Art*), seperti : film eksperimental, *expanded cinema* (termasuk di dalamnya instalasi film, *multiprojektion*, *film performances*), video tape, instalasi video, *closed circuit installation*, *video performances*, seni komputer. Komputer grafis, animasi komputer, CD-Rom, seni rupa internet dan web, *virtual reality*, *sound art*, instalasi multimedia dan – performance interaktif atau yang bukan,

radio-net dan tv-net, *live broadcast*, sampai *VJ-Rave*. (Peter Zorn, 2005)

Dengan latar belakang seperti di atas, maka penulis mencoba bereksperimen membuat karya seni multi media yang mengeksplorasi teknologi informasi dan media rekam seperti di atas. Untuk lebih jelasnya peneliti ingin membuat karya Video Performance. Genre ini menurut penulis paling menarik dari genre-genre yang ada dalam seni media baru lainnya, hal ini terkait dari sejarahnya yang panjang serta proses mutasinya ketika bersinggungan dengan perkembangan teknologi.

Sekilas Tentang Performance Art

Tidak seperti genre lainnya yang lahir sejak tahun 1960-an (sebut saja *expanded cinema* atau *video art*) dimana perkembangan teknologi informasi begitu berpengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat sekitarnya, sehingga kelahiran genre seni ini sebagai *counter culture* terhadap ideologi media massa. Video performance lahir dari sejarah perkembangan performance art itu sendiri yaitu sekitar tahun 1909 lewat manifesto kelompok Futurist di Paris yang beranggota penyair, pelukis, dan pemain teater.

Saat itu, kelompok ini mendeklarasikan manifesto mereka, yakni *performance art* sebagai bentuk perlawanan terhadap kemapanan seni yang hanya dapat dikonsumsi oleh segelintir orang kaya dan penguasa. Mereka mencoba meretas batas-batas wilayah konvensional-konvensi bentuk kesenian yang telah ada, seperti seni lukis, seni patung, seni cetak, seni musik, dan seni teater, dengan cara mencampurkan semua bentuk kesenian tersebut pada seni pertunjukan.

Dengan menggunakan tubuh sebagai medium, akhirnya performance art ini seperti melakukan dematerialisasi dalam seni.

Dalam perkembangannya, semangat perlawanan terhadap kemapanan infrastruktur dunia seni rupa modern barat (hegemoni kolektor, kurator, kritikus dan galeri) seperti di atas tadi, akhirnya performance art tumbuh dan berkembang di dunia seni rupa. Sedangkan apa yang dimaksud dengan performance art, menurut SS Listyowati (2006), pegiat seni asal Surabaya yang tengah melakukan riset *performance art* di Indonesia, Malaysia dan Singapura hanya memberi batasan, bahwa *performance art* sebagai seni yang terkonsep (*conceptual art*). Artinya,

seorang *performance artist* menggunakan tubuh sebagai medium.

Kemudian setelah perkembangan teknologi masa kini yang begitu pesat akhirnya mempengaruhi perkembangan *performance art* itu sendiri. Kalau pada awalnya *performance art* tidak selalu terkait dengan teknologi elektronik, perkembangan terakhir mengalami mutasi menjadi *performance multi media* dan *video performance*. Dengan bantuan alat-alat elektronis itu, segala apapun gagasan seniman dapat diwujudkan.

Hal inilah yang akhirnya mendasari penulis membuat karya *video performance*, dimana eksplorasi visual lewat pencitraan-pencitraan yang dimaksud akan lebih bisa dicapai kalau menggunakan teknologi dari pada menggunakan medium yang konvensional.

Fusi Seni dan Teknologi Mendorong Metamorfosis

Dalam perkembangan dunia seni rupa kontemporer Indonesia dewasa ini, khususnya karya-karya yang bersinggungan dengan perkembangan teknologi, sebagai contoh adalah *New Media Art* (Seni media Baru). Dalam konteks seni, penggunaannya sering difahami sebagai tawaran kemungkinan baru dalam menciptakan atau mengalami

kesenian. . Fusi seni dan teknologi ini menurut pendapat Hisanori Gogota, kurator Inter Communication Centre (ICC), Tokyo, yang dikutip oleh seorang kritikus Seni media Baru dari Bandung, Krisna Murti menjelaskan bahwa:

"Paling utama untuk mentransformasikan pemahaman modern tentang nilai seni. Gerakan Fluxus (1960-an) memasukkan teknologi media dalam eksperimennya, yang banyak menginspirasi seni video dan media baru umumnya. Terobosan interdisipliner yang meniadakan sekat musik, tari, film/video, seni rupa dan teater di satu sisi melahirkan bentuk seni yang kemudian hari bermetamorfosa menjadi video-patung, multimedia *performance* hingga video instalasi" (Krisna Murti, 2007)

Sebagai salah satu kasus yang menarik adalah metamorfosa *performance art* menjadi *multi media performance* dan yang terakhir bermetamorfosa menjadi *video performance*. Dalam konteks seni rupa, kata *performance art* ini memang sulit dicari pada katanya dalam bahasa Indonesia, sehingga banyak orang yang menerjemahkannya menjadi seni pertunjukan (*performing art*). Tentu saja kedua istilah ini sangat berbeda arti.

Performing art atau seni pertunjukan lebih dititik beratkan pada jenis seni pertunjukan yang telah ada seperti tari, musik maupun teater,

tetapi kalau performance art adalah perkembangan dari *conceptual art* yang berkembang dalam dunia seni rupa di mana esthetikanya bukan terletak pada materialnya tetapi pada kekuatan konsepnya. Mungkin ada satu definisi yang cukup singkat dan tepat menurut saya, yaitu pendapat Adi Wicaksono yang lebih mengartikan *performance art* sebagai seni rupa yang menggunakan tubuh sebagai media atau mediumnya.

Tetapi setelah bersinggungan dengan teknologi, akhirnya performance art ini telah bermetamorfosis menjadi multi media performance. Dalam perkembangan performance ini, tidak hanya tubuh yang menjadi medianya (meskipun tubuh tetap menjadi media yang paling utama), tetapi juga dikolaborasi (*mixed*) dengan teknologi media sebagai penguat pesan seniman/ perupa yang ingin disampaikan (biasanya mengeksplorasi ruang dan cahaya dengan bantuan komputer/ *media player* yang output visualnya menggunakan LCD Projector). Dalam genre performance ini, kehadiran tubuh masih sangat dominan, hal ini berbeda dengan video performance.

Video performance dalam presentasinya, tubuh sudah tidak

lagi menjadi bagian, tetapi yang hadir kemudian adalah tubuh yang virtual (maya). Kehadiran tubuh tidak benar-benar nyata, tetapi kehadirannya dapat terasa dari tampilan visual yang keluar dari projector. Di sini, performance art telah termediasi dan bermetamorfosa.

B. Proses Perwujudan Karya

Pada dasarnya mencipta merupakan sub bagian berfikir, sebagai aktivitas intelektual yang melibatkan perenungan, perasaan untuk menghasilkan suatu pembaharuan. Hal tersebut merupakan suatu kebiasaan pada aktivitas kehidupan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbudaya dalam kehidupan sosio kultural. Lebih spesifik lagi mencipta merupakan proses kreativitas seniman yang melibatkan berbagai faktor pencetus seperti dorongan dari dalam yaitu motivasi, emosi, dan budi serta kalbu manusia untuk berolah pikir menciptakan kreasi-kreasi seni baru (inovatif), dan atau menyangkut penemuan sesuatu "seni" yang belum pernah terwujud sebelumnya.

Kata "seni" sesuatu yang tidak mudah ditangkap karena menyangkut pengertian yang prinsipil atau konseptual. Pada sisi lain pembaharuan bukan hanya dalam

pengertian wujudnya saja yang baru, tetapi terjadi pembaharuan pada konsep-konsep estetikanya yang diyakini asli hasil proses penciptaannya sendiri (orisinal).

Mencipta bagi seorang seniman merupakan kebutuhan mutlak untuk memenuhi kebutuhan emosionalnya untuk melahirkan karya-karya "seni" baru. Apabila seorang seniman telah terobsesi oleh suatu ide penciptaan spektakuler, hal itu akan sangat mengganggu emosinya. Umumnya seorang seniman yang telah terobsesi segera mencari pembebasan diri atau katarsisasi melalui tindakan berkarya seni atau mencipta dengan menggunakan konsep-konsep baru.

Oleh karena itu mencipta harus dipahami dalam pengertian partisipasi aktif individu dalam upaya pengembangan diri sebagai warga masyarakat dalam tanggung jawab moralnya menciptakan pembaharuan-pembaharuan karya seni, sedangkan konsep penciptaan dalam studi penciptaan karya *video performance* ini, lebih menitik beratkan pada eksperimentasi karya *performance art* yang telah termediasi menjadi *video performance*.

Kalau dalam *performance art* tubuh menjadi medium, dalam *video performance* ini lebih pada permainan *framing* atau *angle*

pengambilan gambar. Seperti halnya, media massa yang punya kecenderungan untuk memanipulasi rasa pemirsanya, maka dalam *video performance* ini, dalam editingnya juga fokus pada usaha untuk memanipulasi perasaan.

Proses penciptaan karya, dimaksudkan sebagai suatu tahap dalam merealisasikan konsep yang telah tertuang di dalam rancangan pola/ pattern (baca: pola yang telah disempurnakan) proses perwujudan ini melalui beberapa tahap: tahap pemilihan bahan (eksplorasi), dan tahap pengerjaan (eksperimentasi dan eksploitasi). Sedangkan tahap berikutnya merupakan tahap perwujudan karya.

1. Tahap Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi ini peneliti melakukan dua eksplorasi, yang pertama adalah eksplorasi pustaka yang berkaitan dengan tinjauan pustaka tentang proses penciptaan karya dan referensi untuk tema yang akan diangkat dalam karya. Kedua, peneliti mengeksplorasi pencitraan visual yang nantinya akan menjadi perbendaharaan simbol dalam karya.

2. Tahap eksperimentasi dan eksploitasi

Dalam tahap ini, peneliti mulai bereksperimen visual yang didahului dengan photo dengan beberapa pose dan *angle* pengambilan. Hal ini sangat penting dilakukan karena berbeda dengan video art yang memberikan ruang sebesar-besarnya bagi penciptaan/ eksplorasi efek-efek visual yang ada dalam program komputer (karena dalam video art, media di sini berarti medium atau alat perantara gagasan visual artis ke penikmatnya), video performance ini berlaku sebaliknya. Seperti halnya performance art, video performance ini pada dasarnya masih menggunakan tubuh sebagai mediumnya. Kalau toh akhirnya termediasi, media rekam di sini hanya berfungsi sebagai kepanjangan tubuh dan sebagai alat/ *tools* saja.



Gambar 01
Pengambilan gambar/ photo dengan tembakan cahaya dari *slide projector* sebagai usaha penggalan effect visual.

Setelah sesi pengambilan photo, kemudian hasilnya dikembangkan kembali ke dalam eksploitasi pencitraan visual lewat sesi pengambilan audio visual menggunakan handycam/ video camera. Di dalam sesi ini, peneliti betul-betul bereksplorasi dan mengeksplorasi simbol-simbol visual yang nantinya menurut rencana akan digunakan. (dalam kasus pembuatan karya video performance dengan judul "Be

Happy") ini, peneliti mengambil rekaman berulang kali selama dua jam (2 kaset mini dv).



Gambar 02
Salah satu alternatif pengambilan gambar

2. Tahap Perwujudan Karya

Dalam tahapan perwujudan karya video performance ini, sebetulnya lebih sederhana, yaitu masuk ke proses editing. Dalam tahapan ini, seperti halnya tahap eksploitasi,

peneliti dibantu seorang ahli media rekam. Fungsi dari editing ini sebetulnya menyaring pencitraan visual yang akan digunakan dalam karya video performance ini. Mengambil visual yang dramatis sehingga mampu menggugah perasaan audiens (penikmat). Maka tak heran, dari 2 kaset yang durasinya 2 jam itu, akhirnya setelah selesai, hanya menjadi karya yang berdurasi 6 menit 47 detik. Visual-visual itu, diantaranya seperti terlihat pada gambar 03 sampai 05 dibawah ini.



Gambar 03
Tampak performer sedang makan brosur obat-obatan dari kertas



Gambar 04-05

Visual performer sedang tidur di bathub kamar mandi dengan kran air yang terbuka, di atasnya ada tampilan efek visual dari cahaya slide projector di dinding dan Visual performer yang menutup mata menunggu air di bath up penuh hingga masuk ke rongga hidung dan menenggelamkan dirinya.
(durasi adegan ini selama 4 menit)

C. Kesimpulan

Dalam kasus pembuatan karya video performance dengan judul "Be Happy" ini, penulis betul-betul betul bereksplorasi dan mengeksplorasi simbol-simbol visual yang yang dramatis sehingga mampu menggugah perasaan audiens (penikmat). Dari pengalaman ini, dapat ditarik satu kesimpulan bahwa persinggungan seni dan teknologi sangat penting sekali berkaitan dengan eksplorasi visual yang mungkin tidak dapat dicapai dengan teknik manual.

Ada dua tahap dalam proses pembuatan video performance ini yang sangat penting, pertama adalah fase eksplorasi visual dan tahap kedua adalah tahap editing. Tahap pengambilan gambar untuk

membuat perbendaharaan visual yang akan menjadi simbol/ metafor karya sedangkan editing untuk menata dan menggabungkan bahan-bahan tersebut menjadi satu kesatuan karya.

* Penulis adalah dosen Seni Rupa Murni ISI Surakarta

DAFTAR REFERENSI

Atkins Robert, *Art Speak, A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords*, New York, Abbiville Press Publisher, 1990.

Asikin Hasan, *Seni Media Baru, Apanya yang Baru?*, dalam Majalah Seni Rupa Visual Art, Edisi Agustus/September 2004.

Fakhrizal, *Sinergi Seni dan Teknologi Menuju Peradaban Manusia Yang Unggul*, dalam H.U.Kompas, Sabtu, 18 Juni 2005.

Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa*, Jogja, Galang Press, 2001.

Zorn Peter, *Perkembangan seni rupa media di Jerman*, dalam www.goethe.de/ins/id/lp/prj/art/ksd/med/id43041.htm, 2005.

Walker John A., *Glossary of Art, Architecture and Design Since 1945*, London, Clive Bingley Ltd, 1977.